MAXI juegos 13

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

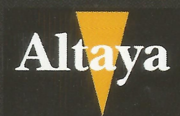
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

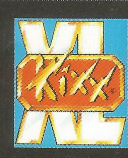
MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

POLICE QUEST 3

Te has puesto el uniforme nuevo. Estás emocionado y nervioso pero también preparado para enfrentarte al mundo de los traficantes de droga, de los conductores borrachos, satanistas locos e incluso algún que otro compañero corrupto. Esa es la vida que has elegido y parece que no se te da nada mal: eres policía.

Requisitos mínimos:	Requisitos deseables:
- 550Kb de memoria libre. - tarjeta gráfica VGA con 256 colores. - disco duro. - procesador 286 o superior.	- 1Mb de RAM. - 6Mb libres en disco duro. - tarjeta de sonido Roland, AdLib, SoundBlaster, Game Blaster...







LA AVENTURA...

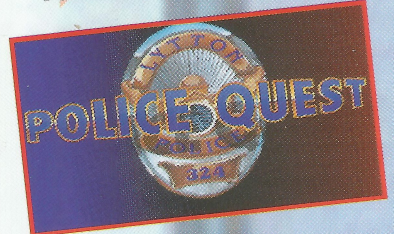




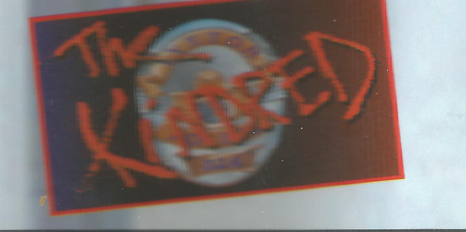


Ésta es la última entrega (por ahora) de una conocida serie de juegos que, además de contar con un gran número de seguidores, se ha llegado incluso a utilizar como parte del entrenamiento para investigadores en varias academias de policía. Las claves de su éxito son el gran realismo de las situaciones que se plantean durante el juego (que en muchos casos son hechos reales en los que se vio envuelto el policía en que está basado el personaje central del juego, Sonny Bonds) y del altísimo nivel de detalle de las acciones que el jugador debe emprender para resolver dichas situaciones.

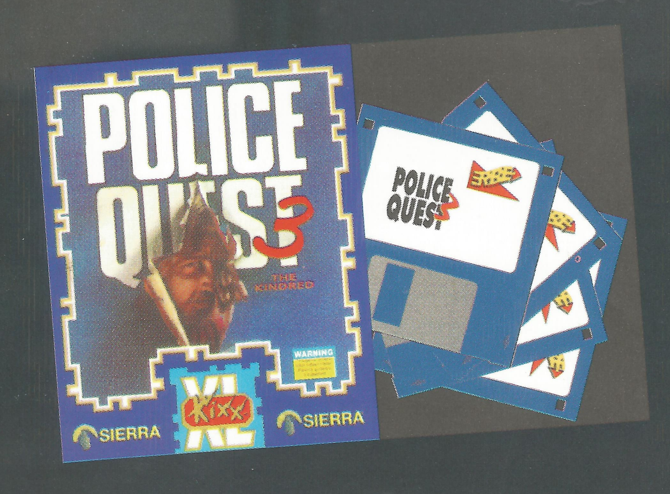
Sin duda esta tercera parte es la más evolucionada de toda la serie. Lo más impresionantes en esta versión son las imágenes VGA de 256 colores y alta resolución, resultado de digitalizar escenarios y actores reales para después retocar esos gráficos hasta conseguir la apariencia deseada. No hay que olvidar la banda sonora, digna de una superproducción de cine policiaco moderno, compuesta por Jan Hammer (el autor de la banda sonora de Miami Vice). A ella hay que añadirle un sin número de efectos sonoros que aportan un grado de realismo incomparable con los trabajos hechos hasta la fecha.







ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiarán los ficheros del programa al disco duro y después se le indicará el hardware de que dispones. Es posible jugar usando los disquetes, aunque también necesitaremos un disco duro para dejar varios de los ficheros principales del juego. La opción más aconsejable es instalar todo el juego en el disco duro. El primer paso es hacer una copia de seguridad de los disquetes de instalación. Para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Te harán falta cuatro disquetes de 3,5 pulgadas y alta densidad (1,44 Mb). Asegúrate de que tienes suficiente sitio libre (5,6Mb) en la unidad de disco en la que quieres instalarlo.

LA HISTORIA...

El personaje principal del juego, Sonny Bonds, es un policía de la ciudad de Lytton que se enfrenta día a día a los problemas de las calles: delincuencia, conductores borrachos, crímenes, etc. Pero desde que conoció a Jessie Bains, alias "Angel de la Muerte", nuestro detective de narcóticos mantiene una especial lucha contra el narcotráfico. En el año 87 y con la ayuda de una antigua novia, Marie Wilkans, Sonny Bonds consiguió arrestar y encarcelar a Bains, lo que le valió el ascenso a detective de homicidios. No hace mucho que Sonny y Marie se han casado, pero su luna de miel va a verse ensombrecida por la fuga de Bains, que ha jurado vengarse de quienes le llevaron a la cárcel.

Ése es tu reto en Police Quest III, capturar al peligroso narcotraficante y limpiar de droga la ciudad. Pero si quieres hacer bien el papel de Sonny Bonds, tendrás que hacer algo más que capturar a un mafioso: tendrás que meterte en la piel de un auténtico policía durante una semana completa. Controlar la autopista, patrullar por las calles, poner multas, pedir información al ordenador sobre sospechosos, buscar información entre tus propios compañeros, dibujar retratos robot, protagonizar espectaculares persecuciones por las calles de la ciudad, tomar decisiones en décimas de segundo, reaccionar ante un ataque súbito, encajar las piezas de un rompecabezas, descubrir pistas donde aparentemente no hay nada...

El diseñador del juego, Jim Walls, aportó su experiencia real como antiguo policía. Pero aportó también algo más: eligió a su propio hijo, Sonny Walls, como personaje real en el que estaría basado Sonny Bonds, el policía protagonista del juego. Y el resultado fue inmejorable: un juego realista donde los haya.



...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Inserta el disquete número 1 en la disquetera, pasa a esa unidad de disquetes y teclea INSTALL. El programa de instalación te pedirá la letra de la unidad en donde quieres instalar el juego y después aparecerá un menú que servirá para que selecciones el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que tienes, si quieres usar joystick o ratón y si quieres que el juego use toda la memoria instalada en tu ordenador. Una vez que hayas establecido la configuración a emplear y aceptes seguir adelante con la instalación, se te dará a elegir entre una instalación pequeña o una completa.

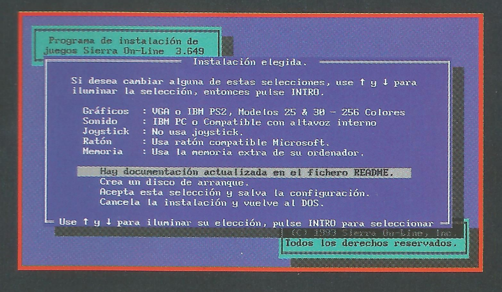
Programa de instalación de juegos Sierra On-Line 3.649

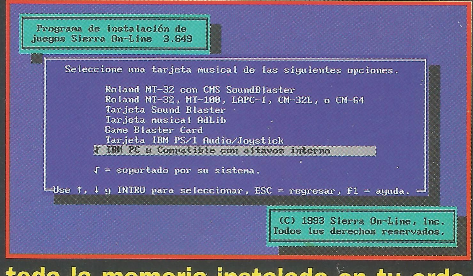
Este programa le permite especificar que tipo de hardware esta instalado en su ordenador.

Deberá correrlo una vez antes de jugar con su juego de Sierra. Podrá correrlo nuevamente si añade nuevo hardware a su sistema o si tiene problemas con su primera selección.

Pulse INTRO para continuar o ESC para cancelar...

(C) 1993 Sierra On-Line, Inc. Todos los derechos reservados.





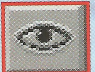
CE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST POLI

INSTRUCCIONES

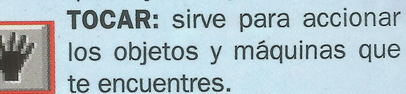
La forma de avanzar hacia la solución en este tipo de juegos es conseguir objetos, aprender a usarlos y hacerlo en el sitio y momento más adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes con los que te vayas encontrando... Para ello dispones de una serie de acciones, como ANDAR, HABLAR, COGER, etcétera, en forma de cursor. Bastará con que selecciones el cursor adecuado y que lo sitúes donde quieras aplicarlo. Todos los cursores se encuentran disponibles en la barra de iconos situada en la parte superior de la pantalla. Para abrir esta barra basta con que subas el cursor o con que pulses la tecla "ESC".



ANDAR: para mover a tu personaje de un lugar a otro de la pantalla.



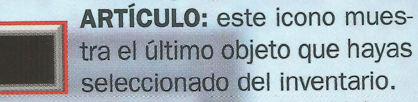
MIRAR: cuando quieras que tu personaje observe algo que hay en la pantalla.



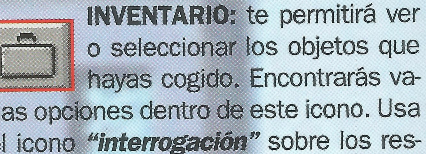
TOCAR: sirve para accionar los objetos y máquinas que te encuentres.



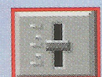
HABLAR: hablas con los personajes que aparezcan durante el juego.



ARTÍCULO: este icono muestra el último objeto que hayas seleccionado del inventario.

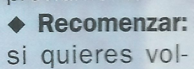


INVENTARIO: te permitirá ver o seleccionar los objetos que hayas cogido. Encontrarás varias opciones dentro de este icono. Usa el icono ***"interrogación"*** sobre los restantes iconos para obtener más información. El icono ***"ojo"*** sirve para pedir una descripción de cada objeto. El icono ***"cursor"*** sirve para seleccionar un objeto. El icono ***"OK"*** vuelve a la pantalla de acción con el objeto seleccionado como cursor activo. Para usar ese objeto sólo tendrás que pulsarlo sobre el objeto o personaje que quieras.



SISTEMA: aparecerán varias opciones. Elige:

◆ **Salvar:** cuando quieras salvar el estado actual del juego.



◆ **Recuperar:** para cargar un juego grabado previamente.

◆ **Recomenzar:** si quieres volver a empezar a jugar otra vez desde el principio.

◆ **Salir:** para dejar de jugar y volver al sistema operativo.

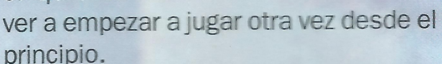
◆ **Jugar:** cuando quieras retomar a la pantalla principal de acción.

◆ **Logotipo de Sierra:** sirve para presentarnos la versión del juego y permitirnos cambiar el idioma del juego, entre el inglés y el castellano.

◆ **Control de detalle:** sirve para ajustar el nivel de animación del juego.

◆ **Control de volumen:** sirve para ajustar el volumen de la música del juego.

◆ **Control de velocidad:** ajusta la velocidad de movimiento de tu personaje.



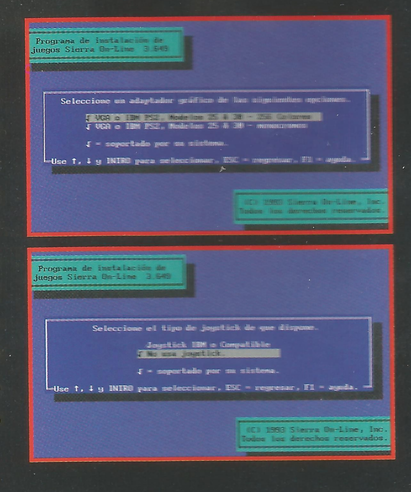
INTERROGACIÓN: sirve para pedir información sobre la función de cualquiera de los iconos que aparecen en esta barra.

PUNTUACIÓN: te indicará en todo momento la puntuación (de los 460 puntos totales) que has alcanzado durante el juego.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

En la instalación "pequeña" sólo se copiará al disco duro la información del disquete "START UP" y el juego nos pedirá los diferentes disquetes según vayamos avanzando. En la instalación "completa" nos hará falta disponer de unos 5,6Mb libres en el disco duro y se copiarán todos los disquetes. El programa de instalación creará ahora el directorio \SIERRA\PQ3 y empezará a copiar los ficheros del juego dentro de él.

Para jugar sólo tienes que pasar al directorio \SIERRA y teclear PQ3. Recuerda que deberás haber configurado el juego para que use el hardware que tengas disponible. Si cambias algún dispositivo, siempre puedes ejecutar de nuevo el programa INSTALL (que se encuentra en \SIERRA\PQ3) que te permitirá reconfigurar el juego. Si vas a usar un ratón, no olvides cargar el driver correspondiente antes de empezar a jugar.



POLICE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST

MANEJAR A SONNY

TECLADO:

Las **teclas del cursor o las teclas de dirección del teclado numérico** sirven para mover a Sonny o para situar el cursor en algún punto de la pantalla. Si quieres mover más despacio el cursor o a tu personaje para tener mayor precisión, pulsa la tecla **MAYÚSCULAS** mientras mueves los cursores. Para detener a Sonny cuando está andando hacia una dirección pulsa la misma tecla de dirección. Para ejecutar un mandato pulsa la tecla **INTRO**. La tecla "**5**" del teclado numérico sirve para cambiar entre ANDAR y el último cursor que tuvieras seleccionado. La tecla "**INS**" sirve para pasar a través de todos los cursores disponibles. La tecla "**SUPR**" o "**DEL**" permite abrir rápidamente la barra de iconos.

RATÓN:

Para activar la barra de iconos mueve el cursor hacia la parte superior de la pantalla. Para situar el cursor en algún punto de la pantalla mueve el ratón hasta la posición que quieras. Para mover a tu personaje mueve el cursor ANDAR hasta la posición adonde quieras que Sonny vaya y pulsa el botón del ratón.

En ratones de un único botón, éste servirá para ejecutar las acciones. **MAYÚSCULAS + botón** te permite ver los cursores disponibles, y **CONTROL + botón** cambia entre ANDAR y el último cursor activado.

En ratones de dos botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos mientras que con el botón derecho cambiarás entre los cursores de acciones posibles. Por último, en ratones de tres botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos, el central para cambiar entre ANDAR y el último cursor activado y el botón derecho sirve para ver los cursores disponibles.

JOYSTICK:

Funciona igual que el ratón.

MANEJAR EL VEHÍCULO POLICIAL

A la hora de manejar el vehículo que te asigna tu departamento para patrullar las calles, debes seguir los siguientes pasos:

1. *pulsa el ratón en la calle que hay por delante de tu coche para acelerar.*
2. *pulsa el ratón en la calle que hay por detrás de tu coche para frenar.*
3. *para girar en un cruce mueve el cursor del ratón hacia el lado de la calle en la que quieres entrar. Aparecerá una flecha de dirección. Pulsa el botón del ratón cuando veas el cruce. No gires a más de 60 millas por hora.*
4. *mantén la radio desactivada, a no ser que recibas una llamada oficial.*
5. *el botón rojo que está al lado del volante te sirve para activar el código 3 (ya sabes, sirena y luces).*



AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cuando comience a ejecutarse el juego, justo después de aparecer el logo de Sierra, verás unas escenas que servirán como presentación de los protagonistas, Sonny y su esposa Marie, así como de introducción a la historia que se va a desarrollar. Si ya has visto esta introducción pulsa el botón de ejecución del ratón, del joystick o la tecla Escape del teclado para detenerla. Ahora aparecerá un menú que te dará a elegir entre seguir viendo la introducción, saltártela e ir directamente al inicio del juego o bien salir del programa.



¿Desea usar memoria expandida, extendida y/o memoria XMS?

√ Usa la memoria extra de su ordenador.
No use la memoria extra.

√ = soportado por su sistema.

Use ↑, ↓ y INTRO para seleccionar, ESC = regresar, F1 = ayuda.

Con una sensación de que todo se va a pique, reconoces el viejo artículo de periódico que trataba de tu ascenso.

POLICE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST POLICE QUEST

Pistas para no perderse...

Aquí tienes la guía completa que te permitirá terminar este juego. Al presentártela como pistas independientes podrás tomar dos caminos: leer la pista que necesites sólo cuando ya no sepas qué hacer en el juego para salir de alguna situación, o bien leértelas todas seguidas y saber de antemano a qué te vas a enfrentar y cómo resolver cada caso. Tú eliges. Además, están destacadas en negrita varias palabras de cada pista, para que de un solo vistazo puedas imaginar (más o menos) qué es lo que debes hacer, por si no quieres leer la pista completa.

PRIMER DÍA:

- en la mesa hay una queja sobre la agente Morales. Deberás seleccionar el recuadro "Válida" en el impreso de Acción Disciplinaria.

- en el **vestuario** de hombres deberás buscar en tu taquilla, que está situada hacia la mitad de la fila del medio, y coger la porra, la linterna y el cuaderno de notas.

- la **clave de la taquilla** de Sonny, en los vestuarios de hombres, es la 776.

- en la sala de **servicios informáticos**, en la tercera planta, deberás coger el impreso de solicitud de identificación informática que está en la bandeja de entradas, encima de tu mesa.

- cuando estés de patrulla **en tu coche**, podrás usar el ordenador de dos formas distintas: si estás siguiendo a otro coche, usa el cursor "Mano" sobre el ordenador y pulsa el número de la matrícula. Si ya has parado al infractor, puedes pulsar su permiso de conducir en el ordenador para extender una multa.

- para detener a un **infractor de tráfico** deberás comprobar primero sus antecedentes, después encender las luces y la sirena para llamar su atención. Usando el cursor "Ojo" sobre los vehículos en circulación obtendrás una descripción y el número de matrícula. Introduce ese número en el ordenador del coche, usando el cursor "Mano" sobre la pantalla. De esta forma averiguarás quién está conduciendo.

- cuando salgas del coche para **multar** a un infractor deberás apuntar la hora que aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.

- para extender una multa a un infractor de tráfico tendrás que conseguir su **permiso de conducir**. Introduce ese número en la pantalla del ordenador de tu coche, selecciona el impreso 900 e inserta la hora que apuntaste antes y el número de infracción que corresponda. Finalmente usa el cursor "Mano" sobre la multa y el permiso de conducir para dárselos al sospechoso.



- en la **zona de recreo** de Aspen Falls deberás hablar con la gente que veas por allí, especialmente con una mujer que lleva a un niño en brazos. En la siguiente pantalla, en dirección al río, encontrarás a un hombre perturbado.

- una vez que **el perturbado** lance tu placa al agua y se ponga a nadar, deberás sacarle del agua para poder detenerle. Para hacerlo deberás registrar sus ropas mientras está en el agua; coge sus llaves y arrójalas al río.

- justo antes de que el hombre perturbado te ataque, selecciona la porra y púlsala sobre él. Espósale rápidamente mientras está en el suelo. Al llevarle al coche patrulla deberás registrarle. Siéntale en el asiento del pasajero y llévale a la cárcel.

- cuando estés **en la autopista** e intentes salir del coche deberás seguir los siguientes pasos si no quieres ser atropellado: usa el cursor "Andar" sobre la puerta del pasajero del coche del sospechoso y a continuación usa el cursor "Hablar" sobre el lado del conductor del coche.

- cuando te encuentres a la **agente Morales** en la autopista (ha detenido a una mujer embarazada que se niega a firmar la multa) deberás hablar con ella, después con la mujer y otra vez con la agente. Al final verás aparecer en la pantalla un cuadro de decisión. Debes elegir la opción "Firmar".

- si detienes a algún **conductor borracho** deberás practicarle el test de alcoholemia de campaña, moviendo el dedo sobre la pantalla primero hacia el extremo derecho y después hacia el izquierdo, repitiendo este procedimiento un par de veces. Después deberás hablar con él, conducirle hasta el capó de su coche (usando el cursor "Mano" sobre

él), esposarle e introducirle en el sitio del pasajero de tu coche para llevarle a la cárcel.

- cuando hayas llevado al conductor borracho a la **cárcel** deberás quitarle las esposas, medir el contenido de alcohol en sangre usando el cromatógrafo de gas y hacer que vacíe sus bolsillos en la ventana del carcelero. Finalmente, acúsale con los códigos de infracción adecuados.

- en la autopista hay coches que van por encima del límite de velocidad, conductores ebrios y gente que conduce demasiado despacio. En todos estos casos podrás intervenir y **poner las multas** adecuadas.

- si te encuentras con un coche que va por encima del límite de velocidad pero que su matrícula pertenece al departamento de policía no deberás pararle, ya que se trata de un **coche camuflado**.

- en el centro comercial de Oak Tree, donde apuñalan a Marie, deberás observar a Marie y coger la **cadena de oro** de su mano. Vete al hospital con ella. Después vuelve al mismo sitio y habla con el **periodista**, te dará su tarjeta profesional. Pon las pilas en la linterna y mira la sombra de debajo de la puerta del coche de Marie. Allí encontrarás una **estrella de bronce**.

SEGUNDO DÍA:

- al comenzar el segundo día aparecerás en la **casa de Sonny y Marie**. Mira en el armario y coge la caja de música del estante superior del armario. Después vete a la comisaría con el coche.

- una vez en la comisaría tienes que hablar con el capitán de la Oficina de Homicidios.

- cuando el capitán esté hablando contigo en la **Oficina de Homicidios** deberás apuntar los números de los casos que te va dando y después **usa el ordenador** para examinar los casos que te ha dado el capitán y la información que podrás leer en el reverso de la estrella de bronce. Para hacer esto tienes que seleccionar "Homicidio" y después "Número de serie". Inserta el número del reverso de la estrella de bronce y obtendrás un número de caso. Ahora podrás "revisar caso" para repasar este caso y los otros que te dio el capitán).

- es conveniente que **hables con el agente** que está leyendo el periódico, **con el periodista** (te dio su tarjeta profesional con su número telefónico).

- deberás ir al **depósito de pruebas** y registrar la **cadena de oro** que cogiste de la mano de Marie y la **estrella de bronce** como pruebas del caso de Marie.

- cuando llegues al **hospital** para visitar a Marie deberás preguntar a la enfermera de recepción. Acuérdate de **comprarle una flor** en la floristería del hospital y de dársela junto a la caja de música. Una vez que lo hayas hecho, dale un beso.



TERCER DÍA:

- al empezar el tercer día deberás **mirar en tu bandeja** de entradas y leer la nota que te han dejado. Vete a la dirección de la nota: 325 Sur de la Calle Segunda.

- Una vez que estés **en el almacén**, sube la escalera hasta el montón de papeles que se encuentra detrás del carro de la compra y mira debajo de los papeles. Encontrarás a Carla Reed.

- identifícate como policía ante Carla para que coopere contigo y después atar su carrito de compra a la tubería con las esposas para conseguir que ella te acompañe a la comisaría.



- en la comisaría dale a Carla la comida que está sobre la mesa detrás de ti.

- usa el ordenador para crear el retrato robot. Para ello deberás encenderlo, seleccionar "Herramientas" y después "Composite". Trabaja con el programa de dibujo moviendo cada rasgo hasta que Carla te diga que todo está bien. Ahora selecciona "Buscar" y si has colocado bien los rasgos el ordenador te mostrará tres sospechosos. Carla identificará positivamente al sospechoso.

- deberás llevar a Carla hasta el almacén, soltar su carrito y recoger tus esposas.

- ya sabes qué tienes que hacer si la agente Morales te pide que la lleves a los almacenes: sé buen chico.

CUARTO DÍA:

- lo primero que deberás hacer al llegar a la comisaría será mirar en la bandeja de entradas de tu mesa y recoger la **citación judicial**.
- recoge el **dispositivo de seguimiento** del cajón de la mesa del técnico jefe en Servicios Informáticos, en la tercera planta.
- coge el **cuadro de calibraje** del velocímetro de la guantera del coche de patrulla y lleva el coche sin identificación al juzgado.
- para que el juez falle a tu favor tendrás que haber puesto bien la hora y el número de infracción al poner la multa y darle al fiscal del distrito el cuadro de calibraje del velocímetro...
- el cuadro de calibraje del velocímetro lo podrás encontrar en la guantera del coche patrulla.
- siempre que regreses a la comisaría comprueba si hay nuevas **notas** en la bandeja de entradas. Ahora es buen momento para familiarizarte con tus herramientas: **usa el ordenador** de tu mesa para crear un nuevo archivo (enciende primero el ordenador, pulsa sobre "Homicidio" y después sobre "Nuevo Caso") y recuerda el número de caso que has creado.
- cuando **Morales** te haga llevarla al **Centro Comercial** de nuevo se dejará el bolso en el coche. Deberás registrarlo para encontrar una llave. Sal del coche y ve a la **tienda de Zak**, junto al Centro Comercial, en donde duplicar la llave.
- recuerda devolver la llave al bolso antes de que la agente Morales regrese al coche.
- en el **callejón** donde se ha cometido el asesinato deberás investigar en el contenedor de la basura. Allí encontrarás el cadáver. Deberás examinarlo hasta encon-



trar su **permiso de conducir**. Debajo de su camisa alguien le ha grabado con un cuchillo una estrella de cinco puntas.
- deberás coger los palillos, los sobres de muestras y el raspador del maletín que se encuentra en el maletero de tu coche. Con los palillos deberás rascar debajo de las **uñas del cadáver**. De esta forma obtendrás muestras de pelo y sangre del asesino.
- observa que el coche abandonado tiene un golpe. Usa el raspador sobre el coche para obtener **muestras de pintura** del mismo.
- recoge las herramientas en el maletín cuando hayas acabado de usarlas y regresa a la comisaría.
- en el Depósito de Pruebas y Laboratorio de análisis, **registra las muestras** de pelo y sangre y de pintura que acabas de recoger asignándoles el número de caso que te dio antes el ordenador.
- cuando vuelvas a visitar a Marie en el hospital fíjate en el cuadro clínico que está colgado a los pies de su cama y después fíjate en el dial del dosificador de suero. Llama al timbre rojo que hay en la cabecera de su cama y cuando llegue una enfermera explícale la **diferencia de dosis** que habrás observado.

QUINTO DÍA:

- al llegar por la mañana a la oficina de Homicidios lee el **tablón de anuncios**.
- usa el ordenador para **analizar las pruebas** que tienes hasta ahora. Para ello deberás entrar en el menú de Homicidios y revisar el caso del asesinato del callejón.
- usa el menú de mapa de la ciudad para ir marcando los puntos de los asesinatos similares que se han producido últimamente y después intenta completar una **estrella de cinco** puntas uniendo con líneas todos los puntos. Fíjate que obtienes un quinto vértice que señala un punto, la lógica nos dice que en ese lugar se va a comenter el próximo asesinato.
- recuerda, las direcciones de los anteriores asesinatos son: 341 este de la calle Rose, 280 oeste de Palm, 392 sur de la sexta y 300 oeste de la calle Rose.
- llama al servicio de emisión de mensajes por teléfono para pedirles que difundan las características del coche que estás buscando.
- usa la **copia de la llave** de la agente Morales para, cuando no haya nadie en la oficina de Homicidios, registrar su cajón. En él encontrarás un papel con el número 386 escrito. Cierra el cajón.
- el quinto punto de la estrella que has dibujado en el ordenador indica aproximadamente el **número 250 este de la calle Palm**. Dirígete hacia allí. Resultará ser una taberna llamada "Old Nuggett".

- usa las herramientas del maletero de tu coche para sacar una muestra de pintura del **coche dorado** que verás aparcado en la puerta de la taberna. Colócale el dispositivo de seguimiento que habrás encontrado en el cajón de la mesa del técnico jefe de la sala de ordenadores en la comisaría.

- una vez **dentro de la taberna** procura hablar con todo el mundo. Al poco rato aparecerá un personaje nuevo, se trata de tu principal sospechoso, Michael Bains.

-cuando Bains intente atacarte desenfunda la pistola y dispárale. Huirá en su coche. Al poco rato, mientras le persigues, la radio emitirá un mensaje indicando que un coche que atiende a la descripción del coche que persigues se ha estrellado en la autopista. Vete hacia allí.

- cuando llegues al lugar del **accidente** en la autopista deberás señalizar la zona usando las bengalas. Ahora podrás cruzar sin peligro la autopista hasta donde está el coche accidentado.

- observa el coche. Quita las llaves y úsalas para abrir el maletero. Aparecerán cinco **paquetes de cocaína** que deberás recoger. Regresa a la comisaría.

- has recibido un nota que te dice que vayas a ver a Marie al hospital. Recuerda hablar con ella y darle un beso antes de irte.

SEXTO DÍA:

- al llegar a la oficina habla con el capitán. Éste te dirá que la agente Morales se encuentra en una prueba física. Vete al **vestuario de mujeres** para investigar en su taquilla.

- el portero no te dejará entrar en el vestuario de mujeres. Entra en el vestuario de hombres y usa los dos rollos de papel higiénico para provocar un atasco. Llama al portero y mientras él intenta desatascar el retrete entra en el vestuario de mujeres.

- localiza la **taquilla de la agente Pat Morales** y ábrela usando la combinación 386 que leíste en el papel del cajón de su mesa. Dentro de la taquilla encontrarás el quinto paquete de coca que no parecía haber sido registrado como prueba el día anterior. Usa el cuaderno de notas sobre la taquilla para tomar nota de todo y regresa a la oficina de Homicidios para informar al capitán.

- el capitán te dirá que vayas a visitar al forense. Deberás dirigirte hacia allí. Cuando llegues mira dentro de las **cámaras frigoríficas.** Recuerda cerrar bien cada cámara después de mirar su contenido.

-cuando vuelva el **forense** te dará un recorte de periódico y el sobre manila. En el inventario mira el sobre.

- el relicario que estaba en el sobre manila se lo deberás poner a Marie en el hospital.

- el libro y el anillo deberán ser entregados para clasificarlos como pruebas.

- al volver de la visita a Marie en el hospital la radio difundirá el mensaje de que la casa de la calle Peach se ha incendiado. Deberás ir allí. Coge los palillos y los sobres de muestras antes de entrar. Habla con el bombero jefe y él te dejará pasar cuando ya no haya peligro.

- dentro de la **casa incendiada** podrás encontrar, en el suelo de la primera sala, una fotografía de Jessie y Michael Bains y, en la siguiente sala, una enorme estrella de cinco puntas pintada con pintura roja en el suelo. Deberás tomar muestras de pelo y sangre que hay en la estrella.

- la agente Morales te pedirá de nuevo que la lleves hasta el Centro Comercial para efectuar una llamada. Aprovecha mientras estás allí para acercarte a la **oficina de reclutamiento** del ejército (Army). Una vez allí identifícate con el militar que está allí y enséñale la foto de Michael y Jessie Bains que recogiste en el suelo de la casa incendiada. Él imprimirá para ti una copia del historial militar de Michael Bains.



- con el historial vuelve a la comisaría y enséñaselo al psicólogo. Éste te proporcionará el **perfil psicológico** del sospechoso.

- en la fotografía puede leerse una dirección a la que deberás ir. Al llegar a esa dirección notarás que hay gente en la casa pero que, a pesar de llamar a la puerta, nadie quiere abrirte.

- dirígete al juzgado para conseguir una **orden de registro.** Deberás enseñarle a la juez la fotografía de Michael y Jessie Bains y después el recorte que te dio el forense. Vuelve hasta la casa con la orden. Seguirán sin abrirte la puerta así que deberás volver otra vez a la juez para pedirle un permiso de uso de un ariete de la policía.

- cuando llegues de nuevo a la casa todo estará preparado para el asalto. Selecciona la pistola y habla con la gente del ariete para ponerlo en marcha.

- cuando hayas entrado en la casa pulsa con el cursor pistola sobre ti mismo y el cursor se convertirá en un punto de mira. Aparecerá un **traficante** que te apuntará con su pistola. Deberás dispararle.

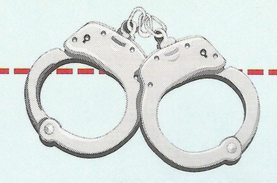
- **Michael Bains se rendirá**, por lo que debes esposarle.

- al salir a la calle de nuevo el **perro** que ha traído uno de los policías estará muy nervioso. Síguele al interior de la casa cuando el policía lo suelte. Observa que se queda señalando el sofá, regístralo hasta que encuentres el **mando** a distancia del televisor.

- pulsa el **canal 8** y la chimenea se abrirá como una puerta, de esta forma podrás bajar hasta el **laboratorio de drogas**. Deberás registrar el sitio.

- cuando vayas a subir de nuevo las escaleras aparecerá un sospechoso por tu espalda que empezará a dispararte. Tendrás que dispararle y abatirle.

TENDRÁS QUE USAR...



Los objetos que hay a lo largo del juego son parte fundamental de la aventura. A excepción de los tres objetos con que inicias el juego (la pistola, las esposas y la cartera, que contiene tu placa y la identificación de policía) los restantes objetos has de conseguirlos por tus propios medios. A continuación tienes la lista de todos ellos:

OBJETO	DÓNDE ENCONTRARLO	DÓNDE USARLO
Comunicación	Bandeja de entradas	Oficina de Sonny
Tablilla con sujeta papeles	Sala de instrucciones	Sala de instrucciones
Impreso de solicitud	Bandeja de entradas	Servicios Informáticos
Linterna	Taquilla de Sonny	Centro comercial Oak Tree
Porra	Taquilla de Sonny	Aspen Falls
Cuaderno de notas	Taquilla de Sonny	Investigación
Tarjeta de acceso al ordenador	Mesa del técnico	Ordenador de Sonny
Llaves del hombre desequilibrado	Ropas del hombre desequilibrado	Río de Aspen Falls
Navaja	Ropas del hombre desequilibrado	Depósito de pruebas
Permiso de conducir del hombre desequilibrado	Ropas del hombre desequilibrado	Depósito de pruebas
Cadena de oro rota	Mano de Marie	Depósito de pruebas
Pilas	Armario de la comisaría de Policía	Linterna
Tarjeta Profesional	Periodista	Oficina de homicidios
Estrella de bronce	Lugar del apuñalamiento de Marie	Depósito de pruebas
Caja de música	Casa de Sonny y Marie	Marie en el hospital
Rosa	Florista	Marie en el hospital
Nota	Bandeja de entradas	Oficina de homicidios
Comida	Mesa en la oficina de homicidios	Carla Reed
Citación judicial	Bandeja de entradas	Juzgado
Dispositivo de seguimiento	Mesa del técnico	Coche del sospechoso
Cuadro de calibraje	Coche patrulla	Juzgado
Llave de Morales	Bolso de Morales	Mesa de Morales
Permiso de conducir de la víctima	Cuerpo en contenedor de basura	Depósito de pruebas
Palillos	Maletero del coche sin identificación	Recogida de pruebas
Raspador	Maletero del coche sin identificación	Recogida de pruebas
Sobres	Maletero del coche sin identificación	Recogida de pruebas
Nota	Bandeja de entradas	Oficina de homicidios
Cuadro médico	Pies de la cama de Marie	Habitación Marie, hospital
Expediente de Morales	Oficina del psicólogo	Oficina del psicólogo
Bengalas	Armario de la Comisaría de Policía	Autopista
Rollo de papel higiénico	Servicio de hombres	Servicio de hombres
Sobre manila	Oficina del forense	Oficina del forense
Relicario de oro	Sobre manila	Habitación Marie, hospital
Foto de Bains	Suelo de la casa incendiada	Oficial de reclut. del ejército, juzgado y depósito de pruebas
Hoja impresa del ordenador	Impresora del oficial de reclutamiento	Depósito de pruebas
Artículo de periódico	Forense	Juez
Orden de registro	Juez	Casa del crack
Orden judicial para usar el ariete	Juez	Casa del crack
Mando a distancia	TV de la casa del crack	Casa del crack

PUNTOS

Cuando hayas terminado este juego habrás obtenido un máximo de 460 puntos. Si no es así, aquí tienes la lista completa de todas las acciones, repartidas en los seis días en que se divide el

Primer día:
Recoger comunicación de la bandeja.....1
Hablar con la agente Morales en la sala de instrucciones.....1
Coger la tablilla con sujetapapeles del podio.....1
Seleccionar "Válido" en impreso de acción disciplinaria.....5
Coger solicitud de la bandeja.....1
Encontrar tu taquilla e introducir tu combinación.....1
Coger linterna, cuaderno de notas y porra.....3
Abrir armario del vestíbulo y coger pilas y bengalas.....8
Dar el impreso de solicitud informática al técnico jefe.....4
Coger la tarjeta de acceso al ordenador.....1
Registrar ropas del hombre desequilibrado de Aspen Falls.....2
Tirar las llaves del hombre desequilibrado al río.....3
Usar la porra cuando te ataque el hombre desequilibrado.....5
Esposar al hombre desequilibrado.....5
Registrar al hombre desequilibrado y encontrar cuchillo.....5
Depositar la pistola en el armero de delante de la cárcel.....2
Depositar permiso de conducir del hombre desequilibrado.....2
Abrir la puerta de la celda provisional.....1
Recoger la pistola del armero.....1
Encontrar a Morales y hablar con la mujer embarazada en la autopista.....2
Seleccionar "Firma" en el cuadro de decisión.....5
No parar a la unidad camuflada.....5
Seleccionar el código bueno de vehículo para el que circulaba lentamente.....5
Seleccionar el código adecuado de vehículo para el que circulaba por encima del límite de velocidad.....5
Sacar al borracho de su coche.....2
Registrar al borracho.....5
Esposar al borracho.....5
Coger los resultados impresos del cromatógrafo de gas.....5
Abrir el cajón de pertenencias.....2
Seleccionar el código adecuado de vehículo para el que iba conduciendo bajo los efectos del alcohol.....5
Coger la cadena de la mano de Marie.....5
Hablar con el periodista en el escenario del apuñalamiento de Marie.....3
Poner pilas en la linterna.....2
Recoger la estrella de bronce.....5

Segundo día:
Coger la caja de música del estante superior del armario.....5
Introducir el número de la parte posterior de la estrella de bronce (09987)..... 5
Introducir el número de caso que hay en la estrella de bronce.....5
Usar el teléfono y llamar al periodista.....5
Dar el número de caso correcto (199144) al agente de pruebas.....5
Ir al puesto de enfermeras y conseguir el número de habitación de Marie.....1
Pagar a la florista por la rosa.....5
Darle la caja e música a Marie.....5
Darle la rosa a Marie.....5
Darle un beso a Marie.10

Tercer día:
Recoger la nota de la bandeja de entradas.....1
Identifícate ante Carla Reed.....3
Asegurar el carro con las esposas.....5
Abrir la bolsa de comida.....5
Completar el cuadro robot y seleccionar "Buscar".....20
Abrir esposas.....2

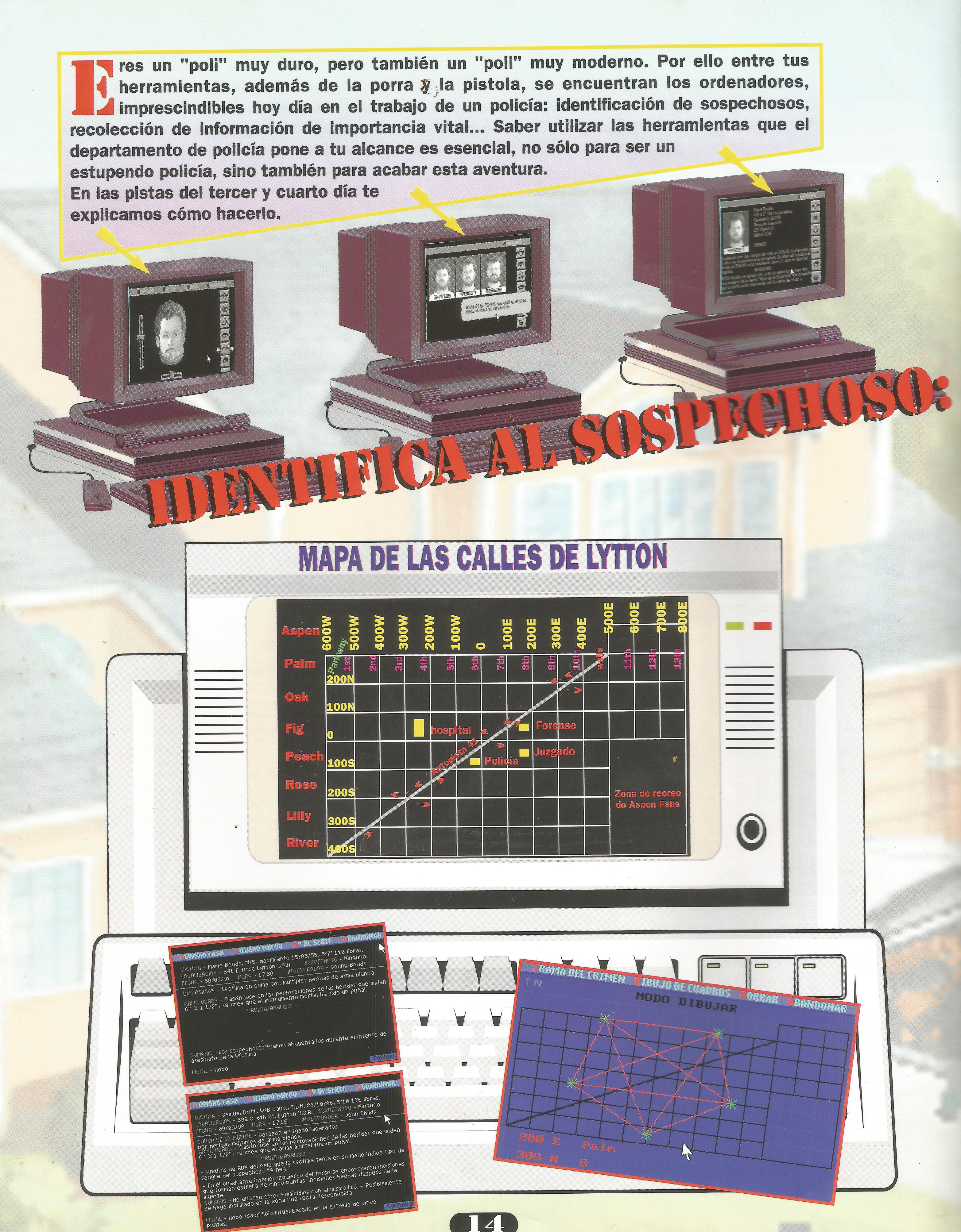
Cuarto día::
Coger la citación judicial de la bandeja de entradas.....1
Abrir el cajón de la mesa del técnico jefe y coger el dispositivo de seguimiento.....5
Sacar el cuadro de calibraje del coche patrulla.....5
Dar el cuadro de calibraje al fiscal.....3
Coger la llave del bolso de Morales.....5
Hacer un duplicado de la copia de la llave de Morales y pagarle al encargado de hacerla.....5
Volver a colocar la llave de Morales antes de que vuelva.....5
Recoger el permiso de conducir de la víctima.....5
Meter un palillo en las uñas.....5
Abrir la camisa de la víctima y poner el cuaderno de notas sobre la estrella de cinco puntas.....5
Sacar el raspador del maletero y recoger muestra de pintura.....5
Seleccionar "homicidio" y abrir nuevo archivo.....1
Recoger y leer la nota que está sobre tu mesa 1
Registrar la muestra de pintura con un nuevo número de caso.....5
Registrar muestras de pelo y sangre con un nuevo número de caso.....5
Coger el cuadro médico.....5
Mirar la botella intravenosa.....5
Llamar a la enfermera.....5

Quinto día:
Ir al tablón de anuncios y leer la comunicación.....3
Llamar al servicio de emisión de mensajes y pedir una llamada a todas las unidades sobre vehículo sospechoso.....5
Completar la estrella de cinco puntas en el ordenador de homicidios..10
Coger y leer el expediente del psicólogo que está sobre la mesa.....5
Colocar el dispositivo de seguimiento en el vehículo sospechoso.....10
Usar el raspador para obtener una muestra de pintura.....5
Sacar tu arma.....5
Entrar en tu coche, encender el dispositivo de seguimiento y seguir al sospechoso.....5
Colocar bengalas en la autopista.....5
Mirar los paquetes de cocaína.....5
Abrir el cajón de la mesa de Morales...10

Sexto día:
Tirar un rollo de papel higiénico en el retrete.....5
Hablar con el portero.....3
Poner el cuaderno de notas sobre la taquilla de Morales.....10
Hablar con el capitán sobre lo que has descubierto.....5
Abrir el sobre manila.....3
Darle el relicario a Marie.....10
Coger la fotografía que estaba en el suelo de la casa incendiada.....5
Usando el raspador, obtener una muestra de sangre y pelo.....5
Identifícate ante el oficial de reclutamiento del Ejercito.....3
Mostrar la foto de Michael y Jessie Bains al oficial de reclutamiento.....3
Recoger la hoja de la impresora del oficial de reclutamiento.....3
Enseñar el historial militar de Michael Bains al psicólogo.....5
Llamar a la puerta de la casa del crack..5
Enseñar el recorte de periódico a la juez.....3
Coger la orden de registro de la mesa de la juez.....5
Llamar a la puerta de la casa del crack (con la orden de registro).....5
Coger la orden de registro de la mesa de la juez.....5
Disparar al sospechoso que te está disparando.....10
Esposar a Michael Bains.....5
Empujar el sofá.....5
Pulsar el botón "8" del mando a distancia de la televisión.....5
Disparar al último sospechoso que intenta matarte.....10

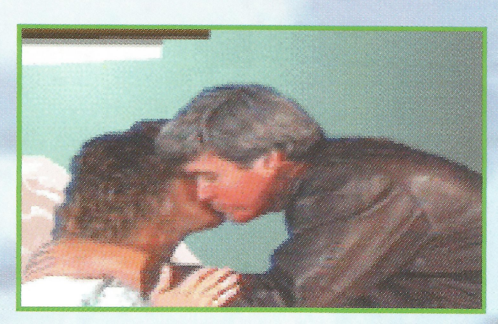
Eres un "poli" muy duro, pero también un "poli" muy moderno. Por ello entre tus herramientas, además de la porra y la pistola, se encuentran los ordenadores, imprescindibles hoy día en el trabajo de un policía: identificación de sospechosos, recolección de información de importancia vital... Saber utilizar las herramientas que el departamento de policía pone a tu alcance es esencial, no sólo para ser un estupendo policía, sino también para acabar esta aventura. En las pistas del tercer y cuarto día te explicamos cómo hacerlo.

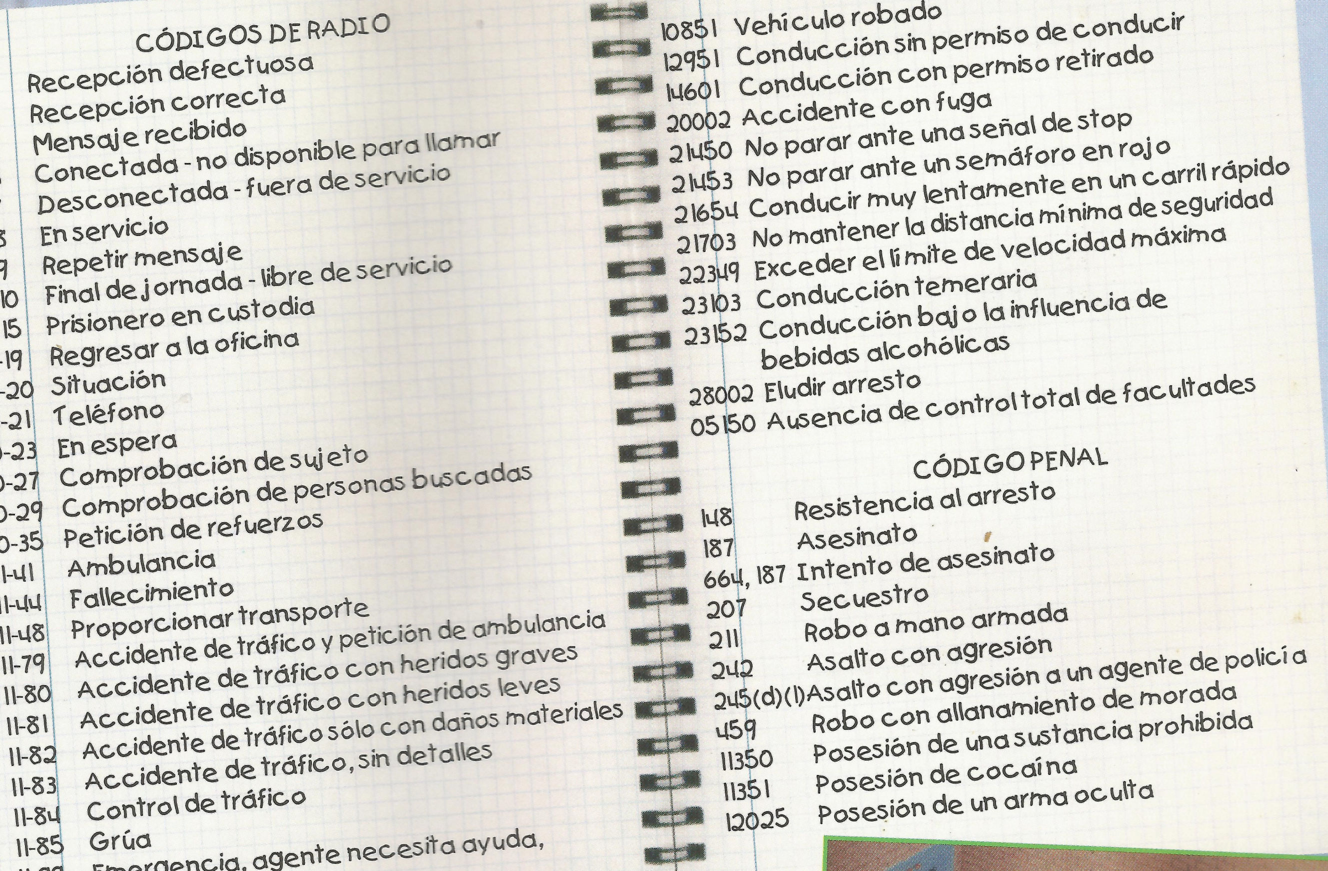
IDENTIFICA AL SOSPECHOSO:



Procedimientos y Operaciones

Aquí tienes algunas páginas del cuaderno de notas de Sonny Bonds. Son parte de los apuntes que tomó durante las clases en la Academia de Policía. Es muy recomendable que las tengas a mano y que las consultes con mucha frecuencia. Un código mál interpretado o un procedimiento incorrecto puede arruinar totalmente una operación brillante.





CÓDIGOS DE RADIO

10-1 Recepción defectuosa
10-2 Recepción correcta
10-4 Mensaje recibido
10-6 Conectada - no disponible para llamar
10-7 Desconectada - fuera de servicio
10-8 En servicio
10-9 Repetir mensaje
10-10 Final de jornada - libre de servicio
10-15 Prisionero en custodia
10-19 Regresar a la oficina
10-20 Situación
10-21 Teléfono
10-23 En espera
10-27 Comprobación de sujeto
10-29 Comprobación de personas buscadas
10-35 Petición de refuerzos
11-41 Ambulancia
11-44 Fallecimiento
11-48 Proporcionar transporte
11-79 Accidente de tráfico y petición de ambulancia
11-80 Accidente de tráfico con heridos graves
11-81 Accidente de tráfico con heridos leves
11-82 Accidente de tráfico sólo con daños materiales
11-83 Accidente de tráfico, sin detalles
11-84 Control de tráfico
11-85 Grúa
11-99 Emergencia, agente necesita ayuda, responder código 3

CÓDIGOS DE VEHÍCULO

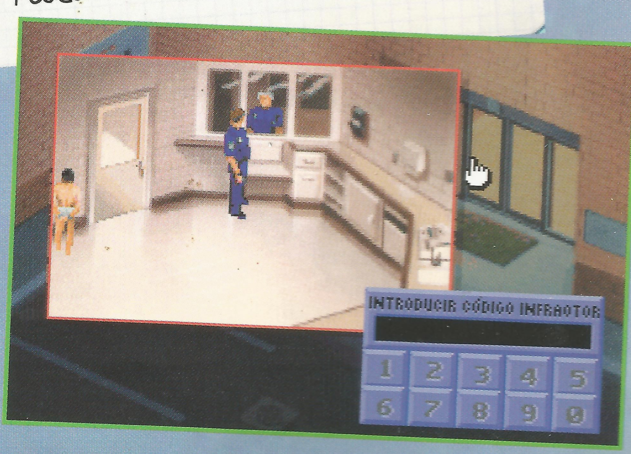
10851 Vehículo robado
12951 Conducción sin permiso de conducir
14601 Conducción con permiso retirado
20002 Accidente con fuga
21450 No parar ante una señal de stop
21453 No parar ante un semáforo en rojo
21654 Conducir muy lentamente en un carril rápido
21703 No mantener la distancia mínima de seguridad
22349 Exceder el límite de velocidad máxima
23103 Conducción temeraria
23152 Conducción bajo la influencia de bebidas alcohólicas
28002 Eludir arresto
05150 Ausencia de control total de facultades

CÓDIGO PENAL

148 Resistencia al arresto
187 Asesinato
664, 187 Intento de asesinato
207 Secuestro
211 Robo a mano armada
242 Asalto con agresión
245(d)(1) Asalto con agresión a un agente de policía
459 Robo con allanamiento de morada
11350 Posesión de una sustancia prohibida
11351 Posesión de cocaína
12025 Posesión de un arma oculta







PROCEDIMIENTOS NORMALES DE OPERACIÓN

I DEFINICIONES

Arresto: puesta en custodia o detención de un sospechoso por la autoridad de la ley.
Asalto: ataque físico o verbal violento.
Delito: 1. un hecho o la perpetración de un hecho prohibido por una ley pública.
2. la omisión de una obligación dispuesta por la ley pública y que hace que el infractor pueda ser sometido al castigo dictado por la ley.
Delito mayor: un crimen cuyo castigo según la ley federal puede ser desde más de un año de prisión hasta la pena de muerte.
Delito menor: una falta de menor gravedad que un delito mayor.
Detective: una persona contratada para la localización de infractores de la ley o para la obtención de información privada o de difícil acceso.
Evidencia: cualquier cosa que proporciona una prueba. Cualquier cosa presentada en un tribunal según los procedimientos legales para determinar la veracidad de un asunto.
Hecho: una información presentada como realidad objetiva.
Infracción: acto de violación de la ley. Falta.
Investigar: 1. realizar un examen sistemático.
2. dirigir una pesquisa oficial.
Juez de primera instancia: funcionario público cuya labor principal consiste en investigar, por medio de una pesquisa judicial, cualquier muerte en la que existan razones para creer que no se ha debido a causas naturales.
Modus Operandi (MO):
1. método de procedimiento o operación.
2. repetición de un determinado patrón.
Móvil: el motivo de la acción de una persona.
Prueba circunstancial: prueba que no demuestra concluyentemente que ocurrió un hecho, pero que apoya una inferencia razonable de que el hecho se produjo, al probar que pasó algo en los alrededores o que hubo circunstancias conexas.
Sospechoso: alguien de quien se sospecha que ha cometido un delito.
Testimonio: testificación de un hecho.
Testigo: alguien que presta testimonio.

II HORARIO MILITAR

La designación apropiada de la hora del día en todos los documentos oficiales y comunicaciones de radio se hace a través de la "hora militar".

La hora militar emplea la notación de 24 horas. Por ejemplo, la 1:00 AM es "0100 horas", Las 12 del mediodía son las "1200 horas" y las 12 de la medianoche son las "2400 horas".

III AGENTE DE TRÁFICO

1. Manténte lo más visible que puedas durante las patrullas de tráfico de rutina. Está demostrado que los coches de patrulla claramente visibles reducen los casos de accidentes de tráfico en su zona de operación.
2. Presta atención especial y actúa inmediatamente ante las siguiente infracciones ya que pueden ser causa de accidentes:
   a. exceso de velocidad.
   b. conducir bajo la influencia del alcohol.
   c. conducción temeraria.
   d. no parar ante un semáforo en rojo.
   e. no parar ante una señal de stop.
   f. conducir lentamente en un carril rápido.
3. Por seguridad, el agente debe aproximarse por la parte derecha a los coches sospechosos.
4. Sé profesional. Recuerda que representas al departamento. Los infractores deben ser tratados firmemente, pero con cortesía.
5. Asegúrate de que dispones de pruebas suficientes para que la acusación sea un éxito.
6. Registra y esposa a todos los prisioneros.
7. En el escenario de un accidente:
   a. mantén el control del tráfico.
   b. preserva y protege el lugar utilizando correctamente las señales luminosas.
   c. pide las unidades de refuerzo necesarias para reanudar el flujo normal del tráfico.
8. Patrulla la autopista a 55 millas por hora (unos 90 Km/h) y presta atención al tráfico.
9. Debe observarse precaución extrema cuando se opere en "código 3" (luz roja y sirena). El agente puede ser responsable legal de las negligencias en esta situación.
10. Utiliza la radio con moderación.
11. Citación (confección de la multa). Para obtener y entregar con éxito una citación necesitarás:
   a. tener el permiso del conducir del infractor.
   b. introducir el código de infracción en el ordenador de tu coche.
   c. dar la multa al infractor, obtener su firma y devolverle el permiso de conducir.
12. Si el conductor se niega a firmar una citación:
   a. informa al infractor de que su firma no es una admisión de culpabilidad, sino sólo una promesa de comparecencia.
   b. si el infractor se sigue negando a firmar, llévalo a la cárcel.
   c. se le exigirá al infractor el depósito de una fianza antes de su liberación.
   d. EXCEPCIÓN: mujeres embarazadas y ancianos.

Informa al infractor tal y como se explica más arriba. Si el infractor se sigue negando a firmar la citación, pide la presencia en el lugar de un superintendente.



IV RESPONSABILIDADES DEL SUPERINTENDENTE

1. Investigar las quejas del personal.
2. En la toma de decisiones, tener en cuneta la que más favorezca al departamento.
3. Tratar de manera profesional a aquellos agentes que trabajen a sus órdenes.
4. Dar buen ejemplo.
5. Dar instrucciones y asignar rondas a agentes subalternos.

V REGISTRO DE PRISIONEROS

1. Nunca entres en la sala de registros con un arma.
2. Retira todos los artículos personales de los bolsillos del prisionero y depositalos en el cajón de registro.
3. Presenta los códigos de infracción correspondientes al agente de registro.

VI REGISTRO DE PRUEBAS:

Se necesita un número de caso para registrar o ver una prueba.

VII PROCEDIMIENTO DE ARRESTO FÍSICO

1. Esposar:
   a. todos los hombres sospechosos serán esposados con las manos a la espalda.
   b. todas las mujeres sospechosas serán esposadas. El hecho de esposarlas con las manos por delante o por detrás queda a discreción del agente. No obstante, debido al incremento de los asaltos, el departamento recomienda que se las espose con las manos por detrás.

VIII PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN

Investigación en el lugar de los hechos:

1. Evaluación del escenario:
   a. ten una especial cautela durante la aproximación inicial.
   b. estate atento a las posibles situaciones peligrosas.
   c. permanece alerta y preparado para realizar las acciones apropiadas.
   d. utiliza bien tu cuaderno de notas.
2. Interrogatorio de testigos:
   a. identifícate.
   b. escucha con atención.
   c. investiga todas las pistas posibles.

IX JUEZ DE PRIMERA INSTANCIA / FORENSE

1. Los descubrimientos que haga el juez de primera instancia o forense tienen valor para tu investigación.
2. Todas las propiedades y efectos personales pertenecientes a una víctima fallecida son responsabilidad del juez de primera instancia, siempre que no sean necesarios como prueba.

X TOMA DE PRUEBAS

1. Ten cuidado de no alterar o destruir ninguna prueba de importancia vital.
2. Utiliza las herramientas de que dispongas.
3. Sé observador y ten cuidado cuando te muevas por el escenario de un crimen.

XI ANÁLISIS DE PRUEBAS

1. Entrégale las pruebas al agente de pruebas para su tramitación.
2. Todo lo que se reciba de agentes exteriores que sean importante para una investigación será enviado al agente investigador asignado al caso.

XII PSICÓLOGO CRIMINAL

1. El psicólogo criminal del departamento ayuda a la detención de sospechosos mediante la aportación de perfiles psicológicos.
2. Un agente que busque el perfil psicológico de un sospechoso debe proporcionar al psicólogo criminal información suficiente en la que basar el perfil. Esta información puede incluir:
   a. historial delictivo.
   b. historial militar o de servicio civil.
   c. entorno y datos familiares.
   d. detalles de su forma de actuar (modus operandi).
   e. testimonios de testigos sobre patrones de comportamiento del sospechoso.
   f. historial escolar.
   g. fotografías o material relacionado con ellas.
   h. archivos médicos, especialmente aquellos que se refieran a datos sanguíneos, historial familiar y problemas mentales o emocionales.
   i. historial laboral y archivos personales de empleados.

XIII NIVELES DE FUERZA

1. Nivel Uno: resistencia pasiva (verbal)
   a. normalmente tiene lugar durante los interrogatorios a sospechosos y en detenciones de tráfico.
   b. una conducta firme y profesional evitará, casi siempre, el empeoramiento de la situación.
2. Nivel Dos: amenazas que indiquen un ataque físico inminente (sin utilización de armas)
   a. pide refuerzos si es posible.
   b. emplea el combate mano a mano aprobado por el departamento.
   c. utiliza la PR-24.
3. Nivel Tres: peligro de muerte
   a. el disparo de un arma de fuego sobre una persona se llevará a cabo sólo en situaciones que puedan poner en peligro la vida.
   b. utilízala en tu propia defensa cuando seas asaltado con un arma mortífera.
   c. empléala cuando temas por tu vida o por la de otra persona.

XIV EQUIPO DEL AGENTE DE POLICÍA

1. Atuendo civil adecuado (sólo detectives).
2. Uniforme del departamento cuidado de manera que refleje un aspecto limpio y profesional.
3. Pistolera de sujeción a la bota, pistolera de

sujeción al cinturón, pistolera atada al hombro o pistolera frontal.
4. Esposas de doble cierre "peerless" proporcionadas por el departamento.
5. Pstola aprobada por el departamento.
6. Equipo de investigación con diversas herramientas para usar en el escenario de los delitos.
7. PR-24 (porra).

PROCEDIMIENTOS ESPECIALES DE OPERACIÓN

I ORDENADOR

1. El ordenador es una ayuda de investigación de incalculable valor.
2. Se necesita una tarjeta para acceder a los ordenadores de la policía.
3. Los directorios del ordenador son los siguientes:
   a. homicidios
   b. personal
   c. D.G.T.
   d. herramientas

II EL ALCOHOLÍMETRO

Se utiliza para medir el contenido de alcohol en la sangre a través del aliento.

III SITUACIONES DE DELITO MAYOR

1. Debes tener la pistola empuñada y cargada.
2. Tu compañero debe estar contigo o muy cerca de ti.
3. Pide refuerzos si la situación lo justifica.
4. Evita situarte en posiciones vulnerables.
5. Identifícate como agente de policía.
6. Da órdenes verbales al sospechoso.
7. Haz que el sospechoso mantenga sus manos sobre su cabeza.
8. Esposa y registra al prisionero.

IV OBTENCIÓN DE ACCESO A UNA PROPIEDAD PRIVADA

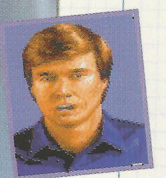
1. El término "propiedad privada" incluye cualquier vivienda, edificio o vehículo de propiedad personal.
2. Persecución: si el agente se encuentra en medio de una persecución y el sospechoso entra en una propiedad privada para evitar ser atrapado, el agente puede entrar en esa propiedad para llevar a cabo el arresto. No obstante, y atendiendo a la seguridad del agente, no es aconsejable hacerlo. Pide refuerzos y mantén la vigilancia.
3. Otras situaciones:

   a. petición de admisión: un agente puede presentarse en la entrada legítima de una propiedad privada y solicitar que se le permita la entrada. El agente debe identificarse y exponer su propósito.

   b. admisión negada: si se le niega la admisión, el agente sólo puede entrar con una orden de registro.

V ENTRADA EN VIVIENDAS POR LA FUERZA

En el caso de un edificio cerrado con llave o fortificado, se pueden requerir determinadas herramientas del departamento para entrar. Las herramientas disponibles incluyen:



a. ariete de mano. Suficiente para la mayoría de las entradas no reforzadas.
b. ariete motorizado con blindaje militar. Utilizado para forzar entradas de acero fuertemente reforzadas.

VI TRÁMITES DE JUZGADO

1. Sé puntual.
2. Prepárate bien y ten disponible la documentación adecuada.
3. Testifica de manera profesional y cita únicamente los hechos que tengan que ver con el caso.

LA COMISARÍA

Hay que procurar no perder mucho tiempo deambulando por los pasillos de la comisaría. Lo mejor es ir directamente al lugar en dónde haya que hacer algo con urgencia.
Un plano de la comisaría sería realmente útil, por eso he dibujado un pequeño esquema.

Sonny Bonds



PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita menoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC. BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG. SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC. BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 14, el Maxijuego

• OPERATION STEALTH

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

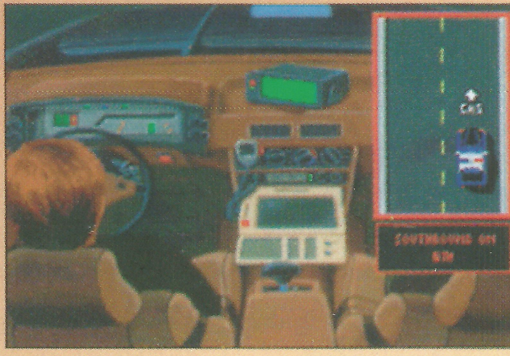
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

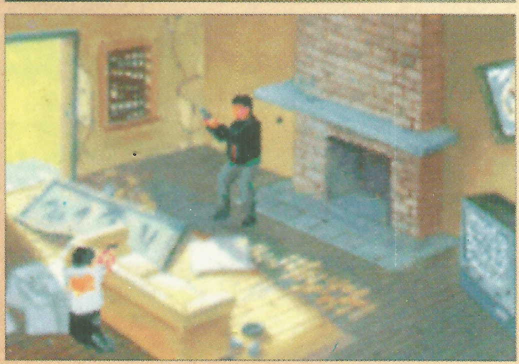
Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

POLICE QUEST III







Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

DEMASIADO REAL

Tu mujer ha sido apuñalada brutalmente. Estás al borde del ataque, empeñado en vengarte. ¿Eres capaz de contenerte y seguir los procedimientos profesionales de la policía? ¿Puedes mantener la sangre fría en el laboratorio criminal y las investigaciones forenses? ¿Tienes valor suficiente para ser un poli en el peligroso mundo del crimen, la corrupción y la sangre? ¡Averígualo!

La serie Police Quest es el más perfecto simulador de acción policial que puedes obtener. Es tan realista que academias de policía lo utilizan como método de entrenamiento.

NUESTRO JUEGO MÁS AVANZADO TÉCNICAMENTE

. Imágenes de actores humanos en vídeo y efectos de sonido como en la realidad.

. Con una vibrante banda sonora estéreo disponible con tarjetas de sonido compatibles, compuesta por Jan Hammer, de la renombrada banda sonora de Corrupción en Miami.

. Escenas en color y gráficos digitalizados y pintados a mano.

. Interfases prácticas de apuntar y pulsar, sin escritura.

Escenarios REALES. La excitante animación te coloca en el asiento del conductor.

Drama REAL. Ha habido un accidente mortal en la autopista y te han llamado para investigar.

Aplicación REAL de la ley. Atrapa a un conductor borracho, hazle un test a conciencia, luego enciérralo.

Casos REALES. Sigue el peligroso e intrigante rastro de sangrientos y brutales crímenes rituales.

Acción REAL. ¡Enfréntate al hampa! Los criminales no tienen piedad e intentarán acribillarte a balazos.

Procedimiento policial REAL. Tendrás que atenerte al reglamento para mantener a los criminales entre rejas.











